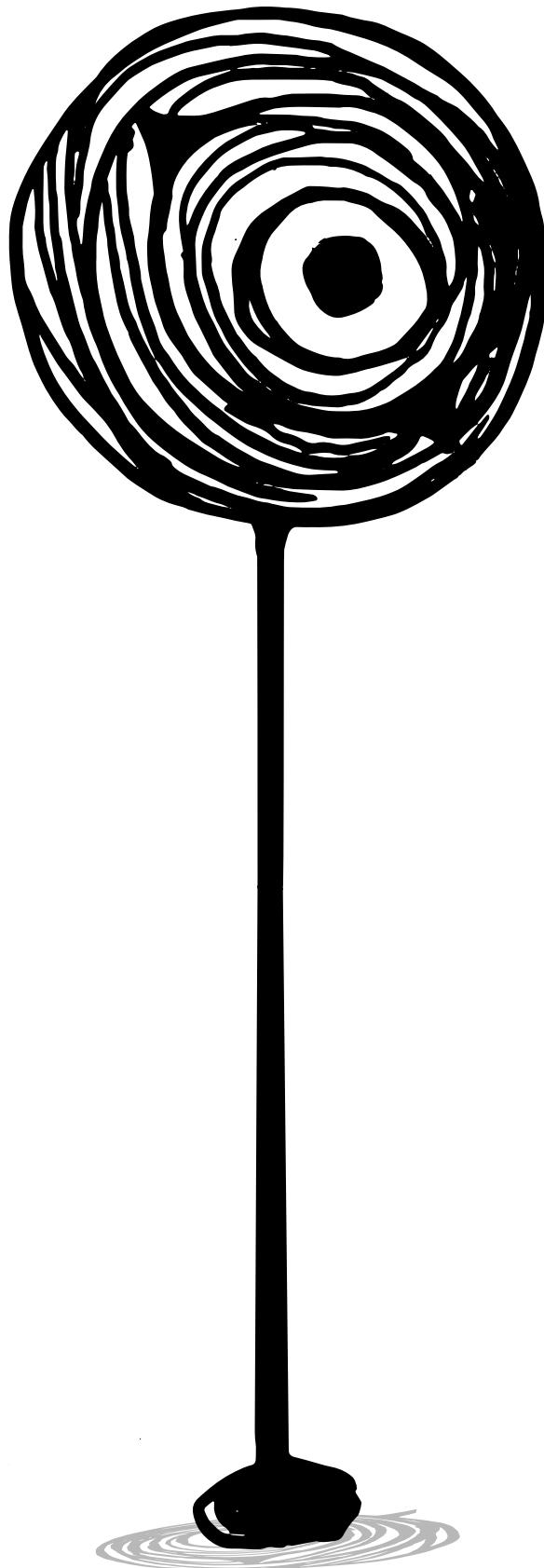
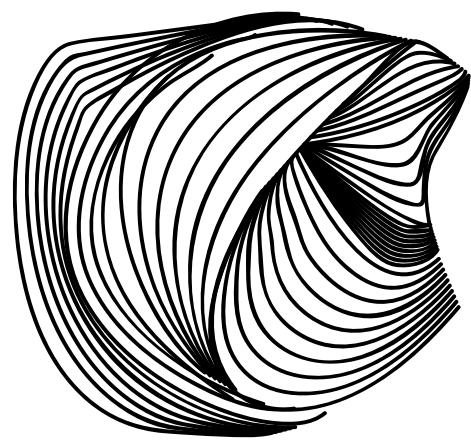




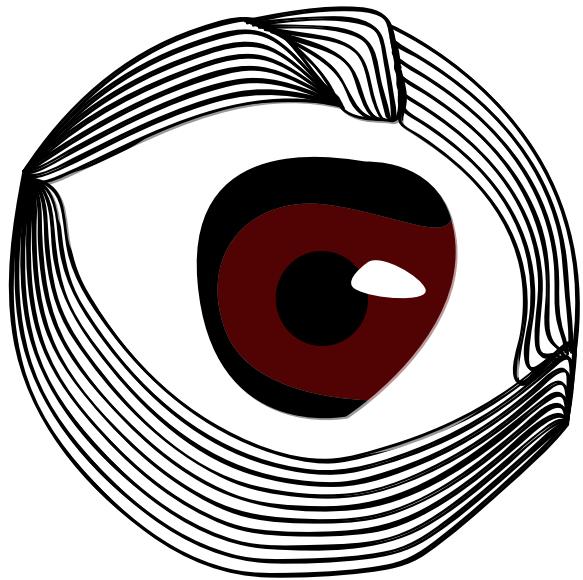
Social Oculus Larva





Social Oculus Larva

De Valeria Vp.



Social Oculus Larva

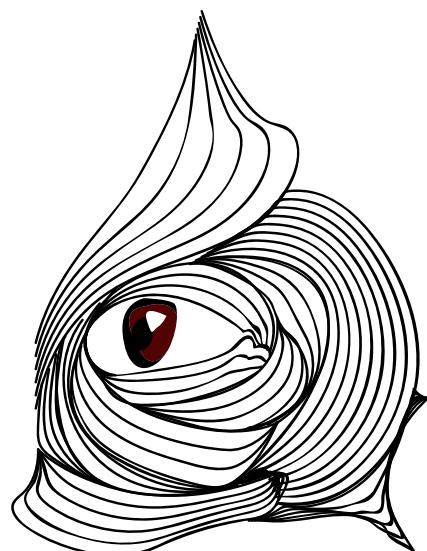
Estrés Social

De acuerdo con datos de la Organización Mundial de la Salud, el 75% de los trabajadores en México padece estrés, lo que coloca al país en el primer lugar en todo el mundo en esta categoría (Proceso, 2015). De igual forma, de acuerdo con la Organización Internacional del Trabajo (OIT) el estrés en los mexicanos está principalmente vinculado al exceso o escasez de trabajo, horarios estrictos o inflexibles, inseguridad laboral, malas relaciones con los compañeros y falta de apoyo por parte de la familia.

El estrés es una respuesta del organismo que pone al individuo en disposición de afrontar situaciones interpretadas como amenazas, las cuales son vistas como eventos estresores. Algunos de los estresores más comunes son problemas influidos por instituciones de la sociedad actual, así como su contexto.

las personas que se enfrentan a amenazas sociales como la perdida de trabajo o la falta de sustento económico los deja a en un estado de estrés permanente. El organismo del ciudadano actual se ha quedado sin recursos para la acción: esta incapacidad para responder de forma exteriorizada dejando al cuerpo fisiológicamente preparado para la acción que nunca llega, un estado de preparación que, al mantenerse en el tiempo, puede dañar seriamente al organismo." (2002, pág. 144). De forma que, el estrés denota la incapacidad del organismo humano para controlar los estresores sociales y psicológicos .

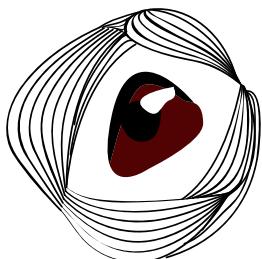
Representar este "estado de preparación" producto del permanente estrés en la sociedad es el objetivo de la instalación Social Oculus Larva: planteando metafóricamente la interacción con los estresores sociales produciendo respuestas de estrés que deviene en problemas de ansiedad, depresión y/o en suicidio.



Social Oculus Larva

Social Oculus Larva es una instalación conformada por 4 figuras en forma de ojos (oculus), posicionados en un área de 9 m². Tales formas tendrán un sensor Pir (Movimiento Infrarrojo) que reacciona al movimiento y responden musicalmente; a base de un aleatorio de ondas sinusoidales, cuadráticas, triangulares con una gran reverberación.

La obra tiene el propósito de evidenciar la respuesta de una persona ante la presencia de un evento estresor. De manera que la sociedad, representada por la instalación, reaccionará a la presencia y movimiento del espectador, potencial sujeto a cambios, por el estrés el cual será representado como una respuesta audiovisual.



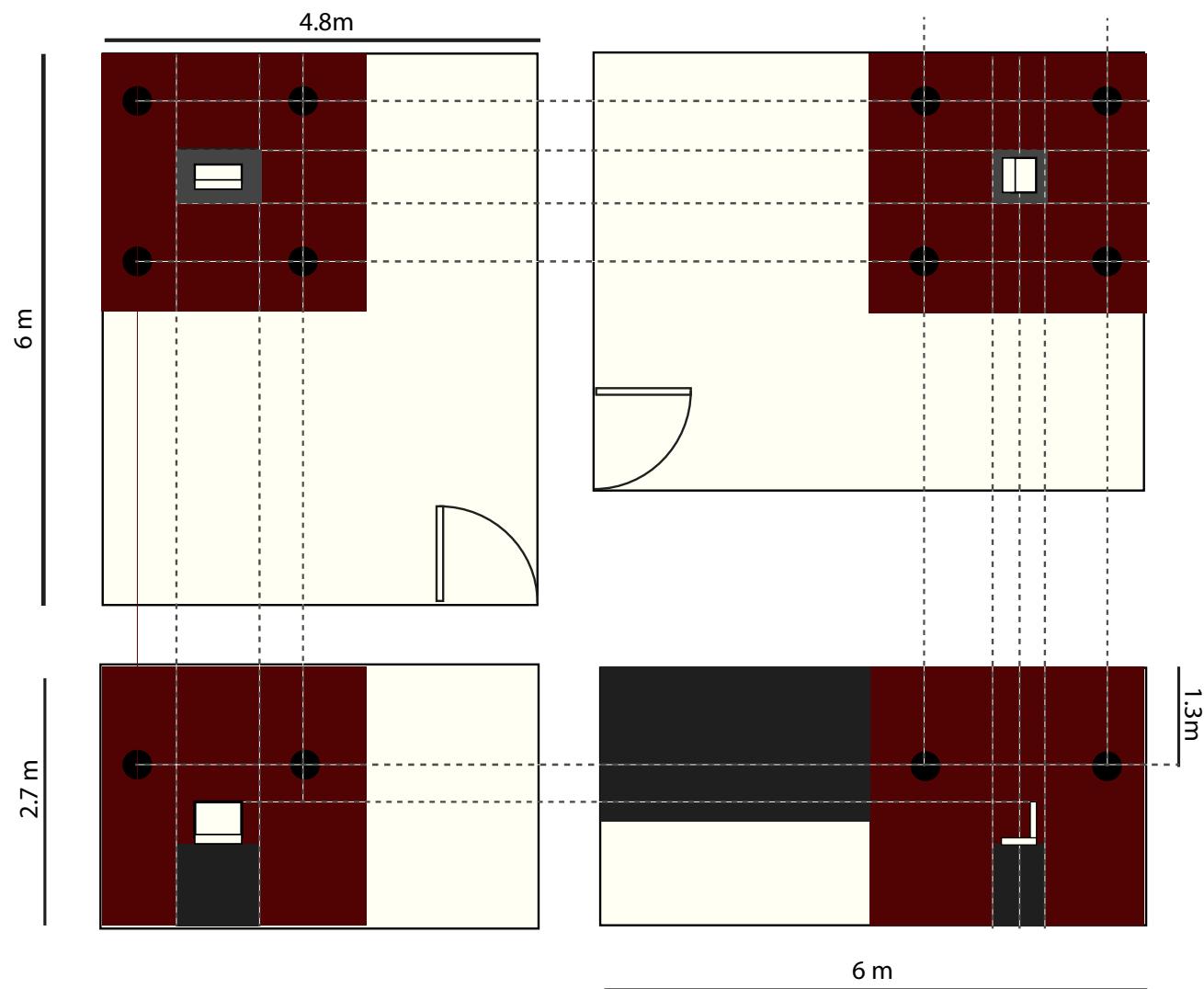
Los oculus representan las cuatro formas en la que se presenta, en una persona, el estrés: fisiológica, psicológica, cognitiva y emocional. De igual manera, también representan, las cuatro orientaciones teóricas sobre el estrés: respuesta, estímulo, interacción. Estos son colocados en los vértices del área cuadrangular

Desde los orígenes de la cultura y religión los ojos simbolizan una fuerza creadora y vigilante, en Social Oculus Larva una persona y lo que es, también, un individuo de la sociedad. El ojo al detectar el movimiento del espectador, quien representa el papel del estresor, responderá de forma audiovisual. Evidenciando la presencia del espectador como la llave de la instalación y su función como un Social Oculus .

La respuesta visual resulta en una serie de líneas con punta en forma de círculo. Plasmando la relación existente entre la sociedad misma y nuestra participación como parte de ella ya sea como estresores o estresados

De igual manera que una persona reaccionaría a una situación estresante la interfaz visual resultante en la pantalla se representa como líneas, en otras palabras, como lazos o conexiones sociales y fisiológicas resultantes del movimiento que una persona ha hecho en el espacio de la instalación.

El sonido es producido en tiempo real usando MAX/MSP a manera de soporte del cual, como ya se mencionó anteriormente, a base de ondas determinadas se amplifica la reverberación y con un paneo aleatorio el sonido se mueve en el espacio de la instalación. Esto para resaltar el punto principal de la obra que es la respuesta a un estresor.



Isométrico de la Instalación



Valeria Vp

Valeria Paulina Patiño Nieto (Valeria Vp), nació en Celaya Guanajuato el 13 de enero de 1993 lugar donde actualmente reside. Estudiante de último semestre de la Licenciatura en Artes Digitales impartida en la División de Ingenierías de la Universidad de Guanajuato.

Por la naturaleza de la carrera que estudia, ha experimentado con variadas formas y prácticas para la expresión de sus ideas. De las cuales se pueden destacar la fotografía, de espacios naturales, o la ilustración a base de líneas. Empezando con la creación de la imagen rectora de la campaña Consumo responsable del alcohol "Tú tienes el Control" (2013).

En 2014 colaboró en las actividades de Salamanca Cervantino con la exposición de la obra "Observando la Realidad" obra realizada a base de vector y fotografía, ese mismo año, participó en la convocatoria al Primer Concurso de Fotografía: Paisajes Naturales de Celaya del IMEC, obteniendo

el tercer lugar con la fotografía "Campo Celayense" que se presentó en la exposición colectiva Paisajes Naturales de Celaya en 2015.

Sin embargo, y a partir del año pasado, gracias a su gusto por programación encontró un gran interés en el diseño y desarrollo de dispositivos electrónicos digitales para la creación de imagen y música. Las creaciones de estos presentaron, en ella, muchas posibilidades y afinidades en disciplinas como el performance digital y la instalación en las que ha estado incursionando desde el 2016.

Presentando performances como: "xay'e" una acción artística que presentó una serie de sonidos electrónicos y naturales producidos a base del movimiento de las manos a través de unos guantes; y "Laika" un performance que a partir del movimiento de dos piezas en forma de meteorito creando una respuesta audiovisual en el momento de la presentación. La creación de nuevas interfaces para la expresión me fue una oportunidad para su participación en el 1er Congreso Multidisciplinario de la División de Ingenierías del Campus Irapuato-Salamanca con el proyecto "Stress: Proyecto de diseño y desarrollo de máscara con medios electrónicos y digitales" el cual sigue trabajando.

Su interés por el performance digital y las instalaciones de medios alternativos, así como la música concreta son las corrientes artísticas que le interesan actualmente, artistas como Lisa Park, Gilberto Esparza, Leslie García, Alvin Lucier, Dmitry Morozov (>::vtol::) y John Cage son algunos de los artistas que presentan una influencia en su obra.



Artes Digitales
Licenciatura en

Valeria Vp, 2017